

## **Perancangan *Board Game* sebagai Media Terapi Penyakit Demensia Ringan pada Lansia**

**Joana Patricia W.<sup>1</sup>, Aristarchus Pranayama<sup>2</sup>, Ryan Pratama S.<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

E-mail: clov\_r@yahoo.com

### **Abstrak**

Perancangan *Board Game* ini dibuat karena masih kurangnya perhatian dan penanganan khusus pada lansia yang menderita demensia ringan. Kazoku Game merupakan *board game* yang dirancang secara khusus sebagai media terapi dengan konsep permainan mengandalkan fungsi kognitif pemainnya. Perancangan ini ditujukan kepada konsumen berusia 60 tahun ke atas. Diharapkan dengan adanya Kazoku Game masyarakat dapat melakukan penanganan khusus terhadap penyakit demensia ringan pada lansia.

**Kata kunci:** Perancangan, *Board Game*, Media Terapi, Demensia, dan Lansia

### **Abstract**

**Title:** *Board Game Design As Mild Dementia Disease Therapy Media in the Elderly*

*Board Game Design was created because of the lack of special attention and treatment of the elderly suffering from mild dementia. Kazoku Game is a board game designed specifically as a medium for therapy with the concept of game players rely on cognitive function. The design is aimed at consumers aged 60 years and over. Hopefully, community can do specific response to the mild form of dementia in the elderly by the Kazoku Game.*

**Keywords:** *Design, Board Game, Therapy Media, Dementia, and Elderly.*

### **Pendahuluan**

Penyakit demensia merupakan permasalahan yang identik dan sering dijumpai pada lansia. Demensia itu sendiri merupakan keadaan ketika seseorang mengalami penurunan daya ingat dan daya pikir yang secara nyata

mengganggu aktivitas kehidupan sehari-hari (dalam *Demensia*, Nugroho, 2008, par. 2).

Penyakit demensia menyerang usia manula, bertambahnya usia maka makin besar peluang seseorang untuk menderita penyakit demensia. Di samping itu parah atau tidaknya demensia yang diderita tidak bisa dilihat

berdasarkan usia seseorang, karena apabila seseorang menderita penyakit *stroke* maka akan semakin parah demensia yang diderita (Stanley, 2007, dalam Imron, 2013).

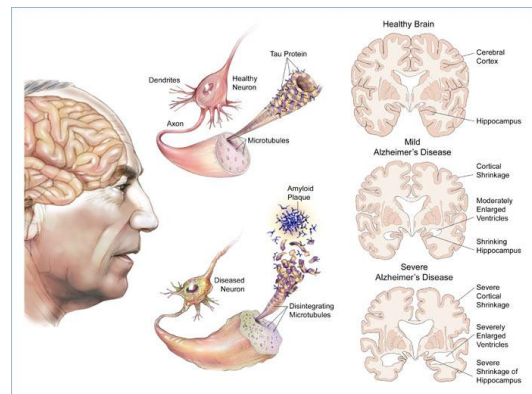
Seseorang didiagnosa menderita demensia bila dua atau lebih fungsi otak, seperti ingatan dan keterampilan berbahasa menurun secara signifikan tanpa disertai penurunan kesadaran (Turana, 2006, dalam Imron, 2013).

Pikun sebagai mana orang awam mengatakan, merupakan gejala lupa yang terjadi pada orang lanjut usia. Pikun ini termasuk gangguan otak yang kronis. Biasanya berkembang secara perlahan-lahan, dimulai dengan gejala depresi yang ringan atau kecemasan yang kadang-kadang disertai dengan gejala kebingungan, kemudian menjadi parah diiringi dengan hilangnya kemampuan intelektual yang umum atau demensia. Jadi istilah pikun yang dipakai oleh kebanyakan orang, terminologi ilmiahnya adalah demensia. (Schaei & Willis, 1991 dalam Hartati & Widayanti, 2010).

Kemunduran kognitif yang dialami seorang penderita demensia biasanya diawali dengan adanya kemunduran dalam memori atau daya ingat, alias pelupa atau pikun. Gejala awal penderita demensia biasanya yakni lupa akan peristiwa yang baru saja terjadi tetapi bisa juga bermula sebagai depresi, ketakutan, kecemasan, penurunan emosi atau perubahan kepribadian lainnya. Terjadi perubahan ringan dalam pola berbicara sehingga penderita menggunakan kata-kata yang lebih sederhana, menggunakan kata-kata yang tidak tepat atau tidak mampu menggunakan kata-kata yang tepat. Ketidak mampuan mengartikan tanda-tanda bisa menimbulkan kesulitan dalam mengemudikan kendaraan dan pada akhirnya penderita tidak dapat menjalankan fungsi sosialnya (Turana, 2006, dalam Imron, 2013).

Penyebab utama penyakit demensia adalah *Alzheimer*. Pada penyakit *Alzheimer*, beberapa bagian otak akan mengalami kemunduran, sehingga terjadi kerusakan sel dan berkurangnya respon terhadap bahan kimia yang menyalurkan sinyal di dalam otak (dalam Setiono, 2014, par. 2).

Dalam penyakit demensia *Alzheimer* (Nugroho, 2008) dapat berlangsung dalam 3 stadium, yaitu stadium awal atau demensia ringan, stadium menengah atau demensia sedang, dan stadium lanjut atau demensia berat. Pada stadium awal atau demensia ringan biasanya ditandai dengan gejala yang sering diabaikan dan disalah artikan sebagai usia lanjut atau sebagai bagian normal dari proses menua. Umumnya penderita menunjukkan gejala kesulitan dalam berbahasa, mengalami kemunduran daya ingat secara bermakna, disorientasi waktu dan tempat, sering tersesat di tempat yang biasa dikenal, kesulitan membuat keputusan, kehilangan inisiatif dan motivasi, dan kehilangan minat dalam hobi dan agitasi.



Sumber: <http://drjockers.com/>

**Gambar 1. Kondisi otak Alzheimer**

Untuk menumbuhkan kesadaran terhadap penyakit demensia ringan yang diderita lansia maka diperlukan sebuah media yang dapat membantu para penderita untuk menerapkan penyakit demensia ringan. Media terapi tersebut digunakan untuk merangsang dan

mengolah fungsi otak. Dengan demikian dapat membantu para penderita untuk menerapi penyakit demensia ringan yang diderita.

Banyak media terapi yang dapat digunakan. Salah satunya adalah dalam bentuk permainan. Karena pada umumnya penderita demensia menggunakan permainan *puzzle*, catur, membaca, menggambar, dan bermain alat musik sebagai media terapi (K. Widjaja, personal communication, March 9, 2015).

Media *board game* adalah media yang tepat untuk menerapi penyakit demensia ringan pada lansia karena *board game* dapat dirancang secara khusus sehingga memiliki konsep yang tepat untuk dapat mengurangi efek penyakit demensia pada lansia. Selain itu *board game* mengajak para pemainnya untuk berpikir menggunakan otak dalam memecahkan masalah yang ada dan hal itu juga disertai dengan interaksi antar pemainnya. Terlebih melihat sifat seorang lansia yang kembali memiliki sifat anak-anak, di mana mereka lebih menyukai melakukan sesuatu bersama dengan temannya. Diharapkan dengan dibuatnya *board game* ini para lansia yang memainkannya dapat terus melatih fungsi kognitifnya guna mengurangi efek penyakit demensia ringan yang diderita. *Board game* yang dibuat dirancang agar berbeda dengan *board game* yang selama ini banyak dijumpai, karena di *board game* ini akan menciptakan sebuah *game* yang memadukan unsur strategi, warna, visual, dan bentuk.

### **Tinjauan Media Pembelajaran**

Belajar merupakan salah satu faktor penting yang dialami semua orang dan berlangsung seumur hidup. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu seseorang memperoleh

pengetahuan dan keahlian baru, baik dari diri sendiri atau dari lingkungan sekitar.

Media pembelajaran memiliki berbagai peran dalam proses pembelajaran dan dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya (Arsyad, 2007, p.28), yaitu: untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pengajar dengan siswa, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyediakan suasana bermain di mana para pelajar mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan dan para pemainnya akan berjuang untuk menyelesaikan permainan dengan mengikuti peraturan yang ada. Permainan merupakan teknik yang sangat baik untuk memotivasi para pemainnya untuk konsep yang dianggap membosankan dan menggunakan pikiran. Permainan juga cenderung mengharuskan pemainnya untuk mau tidak mau menggunakan daya pikir mereka untuk menyelesaikan permainan.

### **Tinjauan Media Interaktif**

Media interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah media yang didesain sedemikian rupa untuk melibatkan respon dari seseorang secara aktif, di mana media interaktif tersebut dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

### **Tinjauan Board Game**

Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun

berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Permainan itu sendiri dapat terbagi menjadi beberapa macam dan di antaranya adalah permainan berjenis *board game*.

*Board game* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan pion atau sejenisnya dengan menggunakan papan sebagai alat permainannya dan memiliki sejumlah peraturan tertentu.

## Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan hal yang wajib dilakukan dalam sebuah perancangan dan penelitian. Pengumpulan data sendiri dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan agar dapat mencapai tujuan penelitian yang diinginkan dan dapat menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi.

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk melakukan Perancangan *Board Game* sebagai Media Terapi Penyakit Demensia Ringan pada Lansia berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari media-media publikasi pendukung seperti buku literatur, internet, dan media pengetahuan lainnya. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

- Observasi lapangan secara langsung
- Wawancara
- Metode kepustakaan
- Internet
- Metode dokumentasi data

### Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini digunakan metode deskriptif kualitatif berbasis 5W1H. Di mana,

peneliti mengolah berbagai data verbal visual yang telah didapat sebelumnya untuk menemukan suatu permasalahan yang ada dan untuk menyelesaikan permasalahan melalui hasil karya yang menggunakan media *board game* tersebut.

## Simpulan Analisis Data

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada salah satu panti jompo di Surabaya, yaitu Panti Werdha Hargodedali, tampak bahwa para lansia penghuni panti jompo yang menderita demensia ringan hanya sebagian dan tidak menjadi jaminan usia semakin berumur tidak berarti kondisi demensia yang diderita lebih parah. Asalkan menjaga pola hidup sehat dan terus melatih fungsi kognitif, meskipun seseorang sudah berumur 80 tahun kondisi demensia yang diderita masih bisa dalam kondisi ringan.

Dari segi kegiatan sehari-harinya, para lansia penghuni panti jompo lebih senang melakukan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dengan ditambahkan seorang pendamping. Jika tidak ada yang mendampingi, biasanya para lansia membaca buku, berbicara, dan tiduran di kamarnya masing-masing.



Sumber: Dokumentasi pribadi

**Gambar 2. Permainan di Panti Werdha Hargodedali Surabaya**

Pada dasarnya para lansia tidak memiliki inisiatif atau kesadaran lebih untuk memperhatikan penyakit demensia yang

diderita. Karena dari pihak panti jompo, media yang digunakan untuk menerapi penyakit demensia hanya menggunakan permainan anak usia 1-3 tahun.

## Pembahasan

### Tujuan Kreatif

Perancangan *board game* sebagai media terapi untuk lansia yang menderita demensia ringan diharapkan para lansia yang mengalami demensia ringan dapat dengan senang hati dan tertarik untuk memainkan *board game* ini bersama teman sesama lansia atau keluarga.

### Strategi Kreatif

Perancangan *board game* ini akan meliputi beberapa aspek yang dibutuhkan sebagai media terapi demensia ringan, yakni seperti: strategi, pengetahuan, dan visual. *Board game* ini dibuat secara khusus untuk melatih fungsi kognitif lansia.

### Topik dan Tema (Pokok Bahasan)

Topik dan tema yang diangkat dalam perancangan *board game* untuk lansia yang menderita penyakit demensia ringan adalah *board game* bertemakan strategi. Di mana pada *board game* ini, pemain diharuskan berkompetisi untuk lebih dulu mendominasi pihak lawan. Tujuan utama *board game* ini adalah mengajak para pemainnya menggunakan otak dalam menjalankan dan menyelesaikan permainan, sehingga fungsi kognitif para lansia yang menderita demensia ringan tidak memburuk dari mana semestinya.

### Karakteristik Target Audience

Sasaran perancangan untuk menggunakan *board game* sebagai media terapi, akan dirancang untuk lansia berusia 60 tahun ke atas dan menderita demensia ringan, selebihnya dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Demografis
  - lansia usia 60 tahun ke atas

- perempuan dan laki-laki
- SES A-C
- b. Geografis
  - masyarakat Indonesia, khususnya kota Surabaya
- c. Psikografis
  - bersahabat
  - ingin tahu
  - peduli
  - aktif
  - kompetitif
- d. Behavioristis
  - suka bersosialisasi dan melakukan kegiatan bersama-sama

### Konsep

Konsep pembelajaran yang akan diberikan di sini adalah belajar melatih fungsi kognitif sambil bermain dan secara interaktif dengan berinteraksi sesama pemain. Karena menggunakan media *board game* sebagai media pembelajaran yang umumnya mengarah kepada sesuatu yang menyenangkan.

### Jenis Media Pembelajaran

Media yang akan dirancang di sini adalah media terapi yang berupa permainan, yaitu *board game*. *Board game* merupakan media interaktif karena para dasarnya *board game* dimainkan oleh beberapa orang dan tidak dimainkan secara individu. *Board game* yang akan dirancang akan berjeniskan kompetisi dan kooperatif di dalamnya, sehingga secara otomatis akan terjadi interaksi antar pemain saat bermain. Selain itu di dalam *board game* juga berisikan permainan yang mengandalkan kemampuan berpikir dari pemainnya, sehingga mau tidak mau para pemain akan dituntut untuk terus melatih fungsi kognitifnya agar tidak memburuk kondisi demensia yang dialami.

### Format Desain Media Pembelajaran

- a. Format/Bentuk Media

*Board game* dengan judul “*Kazoku Game*” dengan ukuran:

- Panjang x lebar = 57,5 x 57,5 cm  
Dikarenakan adanya penyesuaian dengan ruang jangkauan gerak lansia saat bermain, namun juga memperhitungkan ukuran yang sesuai dengan jarak baca lansia. Selain itu ukuran tersebut masih bisa dicetak dalam kertas ukuran plano.
- Tinggi = 4 cm  
Adanya papan permainan yang selain digunakan sebagai papan untuk bermain, juga dijadikan sebagai kemasan untuk memudahkan lansia dalam mengemasi permainan setelah bermain.

b. Komponen Permainan

Dalam *board game* akan terdiri dari:

- Papan permainan
- Dadu (2buah)
- Pion (24 pion)
- Kotak-kotak arah panah (8 kotak)
- Kemasan luar (digunakan saat baru)

### Konsep Visual

a. *Tone* Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah dan ceria, agar tidak menyulitkan lansia dalam memahami perbedaan warna. Di samping itu mengingat karakter lansia yang kembali seperti anak-anak, sehingga warna cerah dan ceria digunakan agar mengundang ketertarikan para lansia.

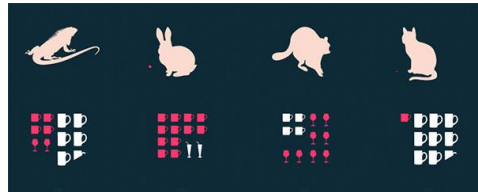


**Gambar 3. Contoh warna**

b. Gaya Desain

Gaya desain yang akan digunakan perancangan ini adalah *Modern Swiss Style*. Gaya desain yang cukup *simple*,

namun juga menarik untuk dilihat agar tidak menyulitkan lansia.



Sumber: <http://splashnology.com>

**Gambar 4. Gaya desain *Modern Swiss Style***

c. Jenis *Font*

Bentuk verbal juga mempunyai peranan yang penting untuk mendukung dan memperlancar para lansia dalam mempermainkan *board game* ini. Sebab bentuk verbal berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada para pemain. Jenis *font* yang digunakan adalah jenis *font* sans serif yang memberikan kesan sederhana dan santai yang sesuai dengan lansia.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

**Penultimate**  
The spirit is willing but the flesh is weak  
**SCHADENFREUDE**  
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21  
The left hand does not know what the right hand is doing.

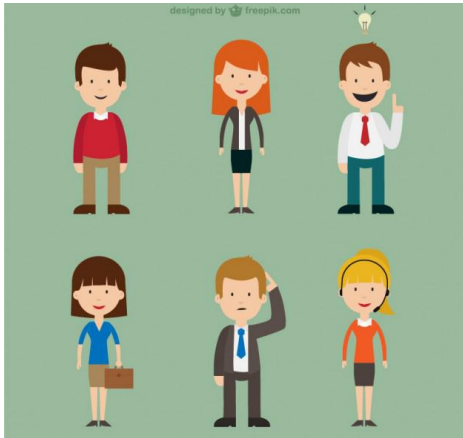
Sumber: <http://www.fontsquirrel.com>

**Gambar 5. Font *Varela Round***

d. Gaya Visual Ilustrasi

Konsep gaya visual ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya visual ilustrasi kartun dengan teknik *vector art* yang menarik serta karakternya disesuaikan dengan lansia. Gaya kartun mudah digunakan untuk menyampaikan

pesan dan dapat diterima oleh semua kalangan dari berbagai umur.



Sumber: <http://image.freepik.com>

**Gambar 6. Gaya kartun vector art**

## Penjaringan Ide

Proses pembuatan dimulai dari pencarian data-data dan hasil survei mengenai lansia yang menderita penyakit demensia ringan di Panti Jompo Werdha Hargodedali Surabaya, serta faktor penyebab, gejala, dan terapi pada penderita demensia ringan. Kemudian dapat diambil kesimpulan tentang penanganan masyarakat lansia di Surabaya kurang mendapat perhatian dan penanganan secara khusus.

Sedangkan ide permainan ini terinspirasi dari permainan catur dan *puzzle*, di mana kedua permainan tersebut merupakan salah satu media terapi untuk lansia yang menderita penyakit demensia. Dalam permainan ini para pemain akan menggerakkan pion dengan menggunakan sistem strategi agar tidak kalah dengan tim lawan.



Sumber: <http://www.mind-start.com>

**Gambar 7. Lansia memainkan puzzle**

Maka dari itu dirancanglah permainan *Kazoku Game*, di mana permainan ini dapat dimainkan oleh 2-4 orang dengan masing-masing memiliki 6 pion dan 2 kotak arah panah yang bertujuan untuk membantu pemainnya mempertahankan *base* dari tim lawan. Pion akan dibagi menjadi 3 tingkatan dan 2 tipe, di mana perbedaan dapat dilihat dari bentuk-bentuk pion.

## Aplikasi Board Game “Kazoku Game”

### Logo

Nama atau logo merupakan peran penting dalam sebuah *board game*, karena menggambarkan secara keseluruhan mengenai *board game* tersebut. Dalam proses mendesain logo, maka dipilih bentuk, *font*, ilustrasi yang sesuai dengan gaya desain yang dipilih.

Pertama logo menggunakan nama “*La Valley*” singkatan dari *La Famille Alley*. Diambil dari bahasa Perancis dan bahasa Inggris yang berarti ‘gang keluarga’. Adanya perubahan nama dari *La Valley* menjadi *Kazoku Game* karena *La Valley* dianggap kurang sesuai dengan *board game* yang akan dibuat.

Dari segi desain, desain *La Valley* sama dengan *Kazoku Game*. Nama *Kazoku Game* diambil dari bahasa Jepang dan bahasa Inggris yang berarti ‘permainan keluarga’. Asal mula menggunakan bahasa Jepang sebagai nama



game karena adanya *board game* asal Asia Timur yang bentuknya ada kemiripan dengan *board game* yang akan dirancang. Maka dari itu dicarilah istilah bahasa Asia Timur dengan arti keluarga yang paling mudah diingat dan dibaca, yaitu ‘*kazoku*’.

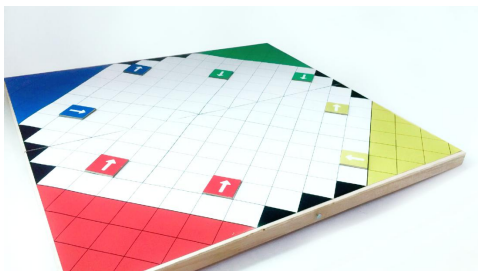


Gambar 8. Logo *Kazoku Game*

### Papan Permainan

Papan permainan disesuaikan dengan fungsinya yaitu sebagai tempat yang dirancang secara khusus untuk pion dan dadu sehingga cocok untuk dijadikan permainan strategi. Papan permainan yang dirancang terinspirasi dari permainan catur dan *puzzle*.

Papan permainan terbagi menjadi 4 *base* di keempat sisi papan permainan dan harus menggerakkan pion untuk mengalahkan tim lawan. Sebelum permainan dimulai pemain akan mengatur 2 kotak arah panah pada setiap arenanya. Kedua kotak arah panah ini berguna untuk mempertahankan *base* dari pion tim lawan. Ukuran setiap kotak papan permainan adalah 4x4 cm.



Gambar 9. Tampilan papan permainan

### Pion

Pion yang digunakan dalam permainan ini menggunakan figur satu keluarga yang terdiri dari kakek, nenek, ayah, ibu, anak laki-laki,

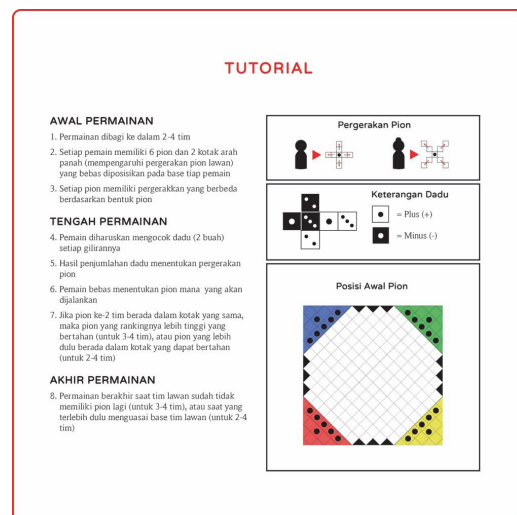
dan anak perempuan. Pion akan dibuat dari bahan kayu dan pion-pion tersebut dibedakan dalam 2 bentuk, yaitu pria dan wanita dengan tinggi yang berbeda setiap jenis pion, sehingga mempermudah pemainnya untuk membedakan tingkatan atau *ranking* dari setiap pion.



Gambar 10. Tampilan pion

### Peraturan atau Panduan Permainan

Panduan permainan menggunakan 1 lembar kertas yang menampilkan cara bermain, peraturan permainan, dan informasi mengenai permainan “*Kazoku Game*”. Kertas panduan permainan juga dilengkapi dengan gambar yang membantu memperjelas dan menyampaikan informasi yang dimaksud kepada para pemainnya.



Gambar 11. Tampilan panduan permainan



### Kemasan “Kazoku Game”

*Packaging* atau kemasan merupakan suatu penutup dari *board game* yang berisikan logo dan gambaran singkat tentang permainan. Kemasan “Kazoku Game” dibuat dengan bentuk sesederhana mungkin karena hanya digunakan pada saat permainan dijual. Melihat bentuk papan permainan yang dirancang sekaligus menjadi kemasan, maka kemasan luar dianggap tidak seberapa perlu karena akan membuat repot para lansia saat akan mengemas permainan.



**Gambar 12. Tampilan kemasan permainan “Kazoku Game”**

### Simpulan

Penyakit demensia ringan pada lansia sering kali dianggap sesuatu yang wajar dan disepelakan, sehingga tidak ada perhatian dan penanganan secara khusus untuk menerapi penyakit demensia ringan. Melihat dari masalah ini, maka tercetuslah sebuah pertanyaan mengenai bagaimana membuat suatu media interaktif yang dapat dijadikan sebagai media terapi untuk para lansia yang menderita penyakit demensia ringan.

Berdasarkan dari pengamatan dan analisa dari media-media yang ada, maka dirancanglah sebuah *board game* sebagai media terapi para lansia yang dapat mengandalkan kemampuan berpikir dari pemainnya, sehingga mau tidak mau para pemain akan dituntut untuk terus melatih fungsi kognitifnya agar tidak memperburuk kondisi penyakit demensia yang dialami.

Selain itu dengan menjadi *board game* sebagai media terapi, lansia yang menderita penyakit demensia ringan dapat memainkan *board game* ini bersama teman sesama lansia atau keluarganya. *Kazoku Game* pun dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, sehingga selain dapat dijadikan sebagai media terapi untuk fungsi kognitif, *Kazoku Game* ini juga dapat melatih fungsi sosial pemainnya dengan lingkungan di sekitarnya.

### Daftar Pustaka

Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007

BEM Fakultas Keperawatan. *BKUL PENPROFIL*. Universitas Andalas. 2015. 24 Feb. 2016 dari <http://bkulpenprofil.blogspot.co.id/2014/11/demensia/html#>

Imron, M.Y.A. *Hubungan Pengetahuan Pengasuh Tentang Demensia Dengan Perawatan Lansia Yang Mengalami Demensia di Panti Wredha Pengayoman dan Panti Wredha Usia Betani di Kota Semarang*. 2013. 24 Feb. 2016 dari <http://jurma.unimus.ac.id/index.php/perawat/article/view/212>

Krisnawan. *Download Pendidikan*. 2010. 29 Feb. 2016 dari <http://krisna1.blog.uns.ac.id/download-pendidikan/>

Mubarak, A. *Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika*. 2013. 10 Nov. 2016 dari <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/607/jbptunikompp-gdl-abdulgubarak-30317-7-babiir-v.pdf>

Widjaja, K. *Demensia*. 2015. 29 Jan. 2016 dari [http://www.facebook.com/permalink.php?id=1391519577798906&story\\_fbid=1569978269953035](http://www.facebook.com/permalink.php?id=1391519577798906&story_fbid=1569978269953035)